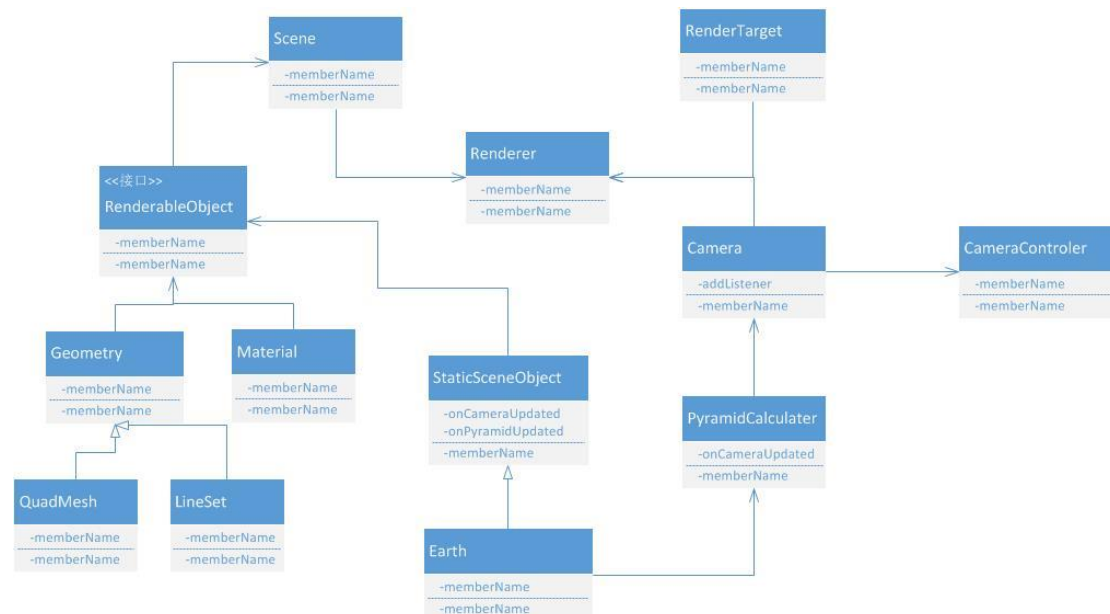


本周周报（10.28-11.3）

刘昊南

本周工作

1. 利用肇昕实现的 `EventListener` 类和 `trackball` 类，实现了更灵活的鼠标相机交互
2. 添加了 `ShaderMaterial` 类，方便梅鸿辉使用自定义的 `shader` 进行绘制
3. 跟海东师兄讨论了 `render` 类的目前的实现方式，目前的 `render` 类负责了资源的申请和释放、`vbo` 的生成和销毁、`shader` 的编译和链接、`texture` 的生成和销毁等，虽然效率较高，但是导致 `render` 类过大，不利于未来的拓展，因此重构了 `render` 类，将资源的生成和销毁独立出来放到资源管理类中，`shader` 的编译和链接放到 `shader` 管理器中，类图如下所示
4. 实现了 lod 的金字塔计算



下周计划

1. 完成项目的重构
2. 实现纹理的异步加载